

# **AUGMENTED REALITY GEDUNG FAKULTASTEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS SEMARANG MENGGUNAKAN IMAGE**

*TRACKING AUGMENTED REALITY BUILDING FACULTY OF INFORMATICS ENGINEERING  
AND COMMUNICATION UNIVERSITY OF SEMARANG USING IMAGE TRACKING*

**Baersida Aldo Yolanda**

Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi

Universitas Semarang

*aldoyoland@gmail.com*

## **ABSTRACT**

*The development of technology is currently increasingly rapid in the development of 3D which is already popular in society, especially in Augmented Reality (AR). The use of AR has now expanded to many aspects of life and is projected so that it has experienced a significant development. This is because the use of AR is very interesting and makes it easier for users to do something. The use of information media using Augmented Reality (AR) stimulates students' thinking patterns to think critically about problems and events that occur in everyday life, because the nature of information media is to help students in the learning process or as an information medium. Augmented Reality (AR) media can visualize abstract concepts for understanding and the structure of the object model enables Augmented Reality (AR) as a very effective medium as a medium for information and learning. Therefore, the making of the Augmented Reality (AR) application uses image tracking at the University of Semarang, which aims as a 3D marketing to attract more prospective new students and simultaneously introduce Augmented Reality technology to the public in the form of an Android application*

**Keywords :** *Augmented Reality(AR), Image Tracking*

## **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat pada pengembangan 3D yang sudah populer di masyarakat khususnya pada *Augmented Reality (AR)*. Penggunaan *AR* saat ini telah melebar ke banyak aspek di dalam kehidupan dan di proyeksikan sehingga mengalami sebuah perkembangan yang signifikan. Hal ini dikarenakan penggunaan *AR* sangat menarik dan memudahkan penggunaannya dalam mengerjakan suatu hal. Pemanfaatan media informasi menggunakan *Augmented Reality (AR)* merangsang pola pikir mahasiswa dalam berpikiran kritis terhadap suatu masalah dan kejadian yang ada dalam keseharian, karena sifat media informasi adalah membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran atau sebagai media informasi. Media *Augmented Reality (AR)* dapat memvisualisasikan konsep abstrak untuk pemahaman dan struktur model objek memungkinkan *Augmented Reality (AR)* sebagai media yang sangat efektif sebagai media informasi dan pembelajaran. Oleh karena itu, pembuatan aplikasi *Augmented Reality (AR)* menggunakan *image tracking* di Universitas Semarang, yang bertujuan sebagai pemasaran secara 3D agar lebih menarik calon mahasiswa baru dan sekaligus memperkenalkan teknologi *Augmented Reality* kepada masyarakat dalam bentuk aplikasi Android

**Kata Kunci :** *Augmented Reality (AR), Image Tracking*